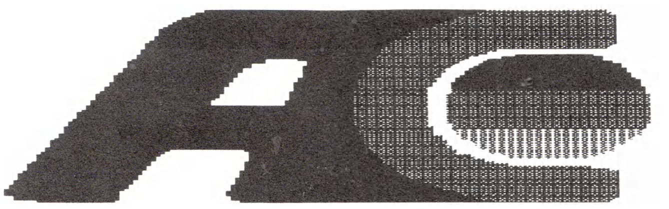



ATARI Computing Deutschland, Thorsten Butschke, Blücherstr. 26, 65195 Wiesbaden, Tel: 0611/404002. Einzelheft 11,- DM, bzw 15,- DM mit Leserdiskette oder 19,- DM mit CD-ROM. Die ATARI Computing erscheint alle 2 Monate.

## ACD mit CD-ROM

**In Frankreich gibt es ein neues ATARI Magazin. Die STraTOS. Die STraTOS enthält auch jeweils eine CD-ROM mit aktueller ATARI Software. Die CD-ROM ist jeweils mit 500 MB gut gefüllt. Enthalten sind: Utilitys, Anwendungen, Demos, Spiele, usw. Die meisten Programme sind auch in deutsch.**

**Diese CD ROM biete ich nun getrennt oder zusammen mit der ATARI Computing an. Eine CD-ROM kostet 10,- DM, zusammen mit der ATARI Computing kostet es 19,- DM. Die CD-ROM kann auch abonniert werden. Es sind bislang 2 Ausgaben erschienen, die nachbestellt werden können.**

**Interessenten melden sich bei Thorsten Butschke, Blücherstr. 26, 65195 Wiesbaden, Tel 0611/404002**

## Termine:

**04.-05.10**
**ATARI Messe Neuss**

Besuchen Sie den Stand der ATARI Computing auf der Messe.

**03.-05.10**
**Interjam Weiher**

Convention, organisiert von Inter.
info: **samarai@samarai.inka.de**

**Mitte Oktober**
**ABBUC JHV Herten**

8 Bit Treffen mit Verkaufsschau.

**06.-07.12**
**ATARI Messe Paris**

Event. mit der Phenix Premiere

## JingleFALCON

Dieses schwedische Programm von Erik Hall ist dazu gedacht Jingles bzw Trailers abzuspielen, es spielt 16 Bit Stereo Sampels der Formate DVS, AVR und AIFF ab. Es läuft auf einem Falcon mit mindestens 14 MB RAM und einer großen Harddisk.

JingleFALCON wird bereits bei einigen Radiostationen eingesetzt.

Im Moment wird daran gearbeitet, das Programm an eine standart Soundblastercard anzupassen, so daß das Programm auch mit dem Hades läuft.

Außerdem hat Erik Kontakt zu CENTEK aufgenommen, so daß es vielleicht bald JinglePHENIX gibt.

Infos gibt es unter:

http://www2.tripnet.se/~erikhall/jingle.htm

JingleFALCON kostet 1500SEK also etwa 350-400 DM

## Crown of C. 1.1

**Neuerungen:**

Neuerdings sind sämtliche relevanten Funktionen vom Jag-Pad erreichbar:

Um das CDT Ziel zu wechseln, kann jetzt anstelle der ‹T›-Taste auch die ‹RETURN›-Taste gedrückt werden.

Flugantrieb-Sound. Dieses Geräusch ist in der Optionsseite jederzeit abstellbar. ("ENGINE CHIPSOUND") auf NO stellen)

Sämtliche Einstellungen auf dem Optionsscreen werden im Pilotenprofil gespeichert. In V1.1 werden nun diese Einstellungen beim Laden eines Profils sofort in den Optionsscreen übernommen.

Auf dem Optionsscreen kann unter "DIFFICULTY LEVEL" einer von drei Schwierigkeitsgraden ausgewählt werden (EASY, NORMAL, HARD).

Ausserdem wurde die Hüllenreparatur verbessert

Die Wartepausen zwischen den einzelnen Konvois wurde verkürzt.

**WEITERE ÄNDERUNGEN:**

- Single Fight
- Asteroiden
- bessere Lesbarkeit
- Stereopositionierung der Sounds
- Soundlautstärken angepasst

**Bezugsadresse:**

Rebelsoft
Blütenstr. 2
35043 Marburg

## C.o.E. 2.0

Die Version 2.0 von Conquest of Elysium ist soeben eingetroffen.

Von allen Spielen, die ich registriere, ist Conquest of Elysium das am meisten registrierte, und das zu recht. Im Bereich Strategie/ Rollenspiel, ist C.o.E auf dem Falcon unerreicht.

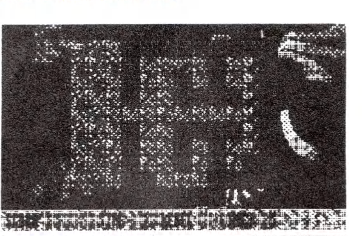
Für registrierte User kostet das Update 15,-DM, ansonsten kostet C.o.E 2.0 29,- DM, jeweils plus Porto.

Thorsten Butschke
Tel: 0611/404002

## HD Leserdisk

- **Mr.Boomer:** Spielbares Demo des neuen Spieles von Sector One
- **Sworm:** Ein Spiel der Reservoir Gods
- Phenix Informationen CENTurbo Benchmarks

**Die HD Leserdiskette ist ein KOSTENLOSER Service der ACD, für alle Abonnenten mit Leserdiskette. Abonnenten mit Leserdiskette die ein HD-Laufwerk besitzen brauchen sich nur zu melden, um zukünftig eine HD Leserdiskette zusätzlich zur normalen Leserdiskette zu bekommen.**




## Surf mal hin

**Reservoir Gods**
www.acs.bolton.ac.uk/~msc1gss/maison.htm

**Oliver Heun**
www.uni-mainz.de/~heuno000/opposit.htm

**Jaguar & Lynx Club**
www.wrgross.com

**EARchaeopteryx**
www.page4life.nl

# Nordisk ATARI Show 1997 Göteborg

Wie im letzten Jahr, bin ich auch dieses Jahr wieder auf die NAS gefahren.

Leider war die Stimmung der ATARIaner in Schweden dieses Jahr nicht die Beste. Zum einen kamen an den 3 Tagen nur etwa 100 Leute auf die NAS, und zum anderen ist der einzige noch verbleibende Händler in Schweden Konkurs gegangen. Der Konkurs hat allerdings mehr mit dem Konkurs der beteiligten Druckerei zu tun, als mit dem ATARI Geschäft.

Neben der Convention waren auf der Verkaufsschau neben dem Schwedischen ATARI Club (SAK) noch die Firmen DISK One (Spiele), Solution Software (ATARI Computing Deutschland), SAK Skane (ATARI Computing Skandinavien), 16/32 Systems (Spiele) und der in Konkurs



gegangene Falcon Pro Center (Anwendungen / Hades) vertreten.

Die ATARI Computing Skandinavien hatte für die NAS eigens eine dickere Beilage (28 DIN A5 Seiten) erstellt. Die ACS berichtete darin über: God Boy (Game Boy Emulator für den Falcon von den Reservoir Gods), Tetris II strikes back, Sweet Sixteen (Sequenzer), ATARI Geschichte Teil I (mit Bild von Nolan Bushnell), JingleFalcon, Konkurs von FPC usw.

Das Falcon Pro Center erhielt die erste Lieferung Nemensis Beschleuniger, der reißenden Absatz fand. Trotz der geringen Besuchs, verkaufte 16/32 Programme im Wert von 4000 DM !

Der Höhepunkt der Veranstaltung war zweifelslos das Hard-Disk weitwerfen. Mit einer 5 1/4 Zoll Festplatte wurde der Rasen vor der Schule, in der die Veranstaltung stattfand, umgepflügt. Die beste Weite des Tages war ca 18 Meter. Ich selber schaffte 10 Meter. Inoffiziellen deutschen Rekord warf Thomas S. aud AA, der 15 Meter schaffte.

Trotz der enttäuschenden Beteiligung war die NAS wieder eine Reise wert.

# Gigafun 1997 Offendorf (Frankreich)

In Frankreich ist Aufbruchstimmung. Der Grund dafür heißt:

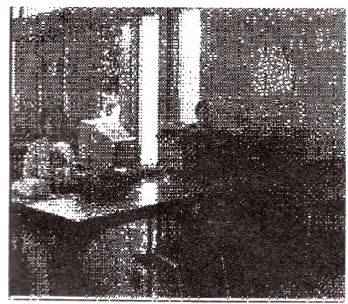
## Phenix:

Der Phenix ist ein Falcon compatibler Rechner mit 040 oder 060 Prozessor, der zwischen 2600 und 3400 DM kosten soll, und soll wohl auf der ATARI Messe in Paris vorgestellt werden. Da Veröffentlichungstermine so eine Sache sind, kann dafür aber keine Garantie übernommen werden. Da der Hauptinteressent aus der Wirtschaft aber auf diesen Termin drängt, besteht Anlaß zur Hoffnung, daß der Termin eingehalten wird.

Da hervorragende technische Daten noch keinen Erfolg garantieren, sprach ich mit Rudolph Czuba dem Entwickler des Phenix.

TB: Wie wollt ihr den Phenix vermarkten?

RC: Wir wollen uns zunächst auf



einen Nischenmarkt konzentrieren. Zuerst werden wir versuchen, den Phenix im Audio Bereich zu etablieren. Außerdem haben wir Interessenten aus dem Bereich Lazer Animationen. Wenn der Phenix in diesen Bereichen erfolgreich ist, wird auch der Massenmark angestrebt.

TB: Wer wird Software für den Phenix entwickeln?

RC: Die Entwickler Dokumentationen sind schon an 200 Interessenten gegeben worden. Darunter auch einige aus Deutschland. Wer ein Projekt für den Phenix veröffentlichen will, muß dies bei uns lizenzieren. Dieses bekommt dann das Siegel "von CENTEK lizenziert". Wir wollen dadurch erreichen, Entwickler die gleiche Produkte entwickeln, zusammen-zuführen, und die Entwicklung des Phenix in den richtigen Bahnen zu halten.

TB: Wie kompatibel ist der Phenix?

RC: Auf dem Phenix werden alle sauberen GEM Programme laufen.

Wie gesagt könnte man noch Seitenweise über den Phenix schreiben, aber leider reicht der Platz nicht. Mich hat der Phenix aber überzeugt. Die Firma CENTEK hat zum einen ein einmaliges Hardwareverständnis, und zum anderen eine schlüssige Vermarktungsstrategie.

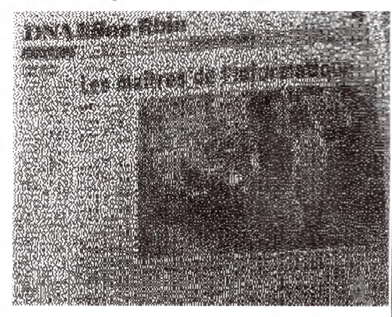
CENTEK stellte der ATARI Computing einen CENTurbo I Evolution 3 zum Test zur Verfügung. Der CENTurbo läuft seitdem zu meiner Zufriedenheit in meinem Falcon. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

## Convention:

Während der 5 Tage wurde natürlich fleißig programmiert, Mod's erstellt und Grafiken gemalt. Daneben regte ich einen Harddisk Weitwurf Wettbewerb an, bei dem ich auf die neue (deutsche(?)) Rekordmarke von 27 Meter warf.

Über die Convention wurde in 2 Regionalzeitungen berichtet. Außerdem wurde auch im Französichen Regionalfernsehen ein Bericht gesendet

Den besten Grund nicht mit einem PC zu arbeiten lieferte die abschließende Vorstellung der Demos, Grafiken,



Mods usw. Hierfür wurde ein PC genommen. Leider ging diese Vorführung total daneben. Die Demos wurden dann auf einem Falcon gezeigt!!

## News:

Um die Fähigkeiten des Phenix zu demonstrieren, wird gerade an einem Web Broser gearbeitet. Zum anderen wird ein Spiel, ähnlich Mario Kart, geschrieben, erste Demos sahen sehr vielversprechend aus. Sector one haben ein Spiel veröffentlicht: Mr.Boomer. Das Spiel ist eine Mischung aus Dynabusters, Platonix und Sokoban.

# ATARI Joystick's am ST/STE/F030

Quadratisch, praktisch und gut, ist die Beschreibung für Atari's standart Joystick. Wer denkt hier an Schokolade?

1978! wurden die ersten dieser Sorte produziert und mit dem Atari VCS 2600 ausgeliefert. Dieser kleine schwarze Joystick ist schon ziemlich in die Jahre gekommen, aber immer noch sehr beliebt bei den ST besitzern. Es ist auch der einzigste Atari Joystick der problemlos am ST funktioniert.

Erst vor ein paar Tagen spielte ich mal wieder Lethal Xcess. Ja, es macht immer noch Spaß! Ich war gerade im vierten Level, ( meine linke Hand schmerzte schon von dem aerodynamisch geformten Joystick), da hörte ich so ein komisches Geräusch. In etwa so: "Knirsch, Knacks." Oh, dachte ich, der Soundchip macht ja mal wieder komische Geräusche. Aber nein, es hat den guten alten Joystick erwischt. Tja, bei dem Streß - Spiel. Zum Glück gibt es ja noch einige Atari - Händler die Atari Joysticks anbieten.

Mir sind drei verschiedene Atari Joysticks und ein Telegames Joystick bekannt.

1. Der Atari Standard Joystick CX40. Für VCS,7800,XL/XE und ST,STE...

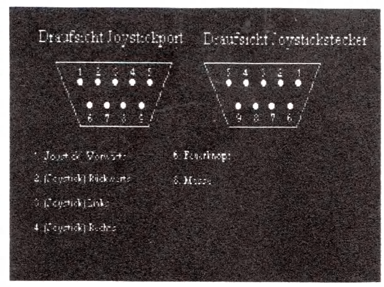
2. Der Atari Super-Controller CX24. Für VCS,7800,XL/XE und ST ???

3. Das Atari 7800er Joypad CX78 Für VCS,7800,XL/XE und ST ???

4. Der Telegames Joystick nur für VCS,7800,XL/XE. Kein ST!!

Der standard Joystick funktioniert am ST einwandfrei. Er kann immer im Joystick-Port steckenbleiben.

Der Super-Controler und das 7800er Pad funktionieren am ST auch einwandfrei. Aber nachdem man




keine Lust mehr zum Spielen hat, drückt man den Resetknopf und landet im Desktop. Und hier gibt es eine Überraschung, denn die Tastatur funktioniert nicht mehr richtig. Egal welche Taste man drückt, es erscheint immer ein anderes Zeichen als man gedrückt hat! Dies ist ganz einfach zu erklären, denn die Pinnbelegung des Joystickports ist am ST etwas anders als beim VCS,7800 und XL/XE.

Beim ST ist, laut Handbuch zum 1040er, Pin Nr.5 (oben rechts) reserviert (für was?) und Pin Nr.9 (unten rechts) nicht belegt. Beim VCS,7800 und XL/XE ist Pin5 = B Potentiometer Input und Pin 9 = A Potentiometer Input. Es gibt nähmlich Spiele für den XL/XE die mit Drehregler und Trackball (von Atari, nicht umgebaut für ST!!) gespielt werden. Dafür sind die Potentiometer Pin's da.

Der Super Controller unterstüzt die Trackball-Funktion falls vorhanden.

Am Pin 5 des ST's liegen nun irgendwelche Impulse an, die der ST nicht versteht. Dadurch die Störung. Das 7800er Joypad hat zwei Feuerknöpfe mit verschiedener funktion. Auf dem 7800er gibt es Spiele die das unterstützen. Wird nur ein Feuerknopf abgefragt, haben beide Knopfe die selbe Funktion. Auch hier stört Pin 5 wieder am ST. Ziehen wir nun Supercontroler oder Joypad vom ST ab, und drücken Reset, funktioniert die Tastertur wieder einwandfrei.

Man kann ja nicht verlangen, daß vor jedem Reset der Controller abgezogen wird. Vor allem beim 1040er Gehäuse. Aber es gibt eine Lösung. Man besorge sich eine 9 polige Sub-D Buchse und einen 9 poligen Sub- D Stecker. Nun werden die Pins Nr. 1,2,3,4,6 und 8 jeweils zwischen Buchse und Stecker mit einem Stück Kabel verbunden (Löten). Siehe Zeichnung. Fertig ist unser Adapterkabel. Dieses Kabel arbeitet einwandfrei mit allen 3 verschiedenen Atari Joysticks, und es kann immer im Joystickport (nicht Mouseport) steckenbleiben. Gut für 1040er.

Der Telegames Joystick ist für den ST nicht zu gebrauchen. Jedesmal, wenn man den Feuerknopf drückt, werden die vier Joystickrichtungen blockiert. D.h. die Spielfigur (oder das Raumschiff) bleibt solange stehen, bis der Feuerknopf losgelassen wird.

Dirk Tröger





# Porttronic Mouse Switcher

Schon seit 1992 stellt Porttronic diesen Mouse Switcher her. Er dient dazu gleichzeitig eine Maus und einen Joystick am Mouseport zu betreiben, so daß das lästige Umstecken entfällt.

Der Mouse Switcher wird einfach mittels des mitgelieferten Verbindungskabels an den Mouseport des Rechners angeschlossen.

An den Mouse Switcher lassen sich 3 Eingabegeräte gleichzeitig betreiben. Eine Maus, ein Joystick, und eine AMIGA kompatible Maus.(Ich betreibe hier eine Infrarot Maus)

Automatik Version:

Beim betätigen eines der Eingabegeräte wird dieses automatisch aktiv. Welches Eingabegerät gerade aktiv ist, zeigt eine Leuchtdiode vor dem entsprechendem Port.

Manuelle Version:

Hier muß ein Hebel umgelegt werden, um ein Eingabegerät zu aktivieren. Das aktive Gerät wird ebenfalls mittels einer Leuchtdiode kentlich gemacht. Der Vorteil ist aber, daß man mit dieser Version auch zwei Joysticks gleichberechtigt betreiben kann. Dadurch ist es möglich, bei jedem Spiel mit zwei Spielern gleichzeitig zu spielen. In der Praxis kann das dann so aussehen, daß ein Spieler steuert und ein Spieler schießt.

**Bezugsquelle:**

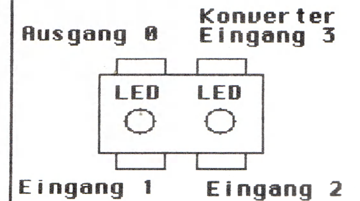
Thorsten Butschke

Tel: 0611/404002

**Preis:**

25,- DM (Automatik)

22,- DM (Manuell)



# Oliver Heun sprach mit Mr.Pink

Leon O'Reilly = Mr.Pink, ist coder der bekannten Reservoir Gods

OH : Wann und wie hast Du auf dem Falcon angefangen zu programmieren ?

Mr.Pink:Ich fing an zu programmieren auf dem guten, alten Spektrum 48k etwa in der Mitte der 80er. Ich schrieb Spiele in Spektrum Basic und verkaufte sie auf dem Schulhof. Als ich meinen ST 1988 bekam versuchte ich, ST Basic zu lernen, aber ich fand das eher konfus und buggy. Erst mit STOS begann ich, vernünftig auf dem ST zu programmieren. 1992 beschloß ich, mir selbst Assembler beizubringen und als ich meinen Falcon bekam, kannte

ich den 68000 in- und auswendig. Beim Kauf des Falcon entschied ich mich eine Software-Gruppe zu gründen ("Reservoir Gods"), Wir fingen sofort mit "Double Bobble 2000" an, aber unser Grafiker beschwerte sich, daß es keine guten Grafik-Programme auf dem Falcon gebe, also begann ich, God-Paint zu schreiben.

OH : Was magst Du besonders am Falcon?

Mr.Pink: Die Motorola 68000er sind am leichtesten zu programmieren. Das "flat memory" macht einiges bedeutend leichter als auf dem ekligen PC. Ich mag den True-Colour-Modus wirklich - Alle unsere Produkte benutzen ihn. Der DSP ist exzellent, obwohl wir ihn nur für Audio- Sachen benutzen.

OH : Welche Konzepte hast Du denn sonst noch auf Lager, was Du vielleicht schreiben wirst ?

Mr.Pink: Unser nächstes Spiel "Republic" basiert vage auf Spy Hunter, aber weicht doch krass davon ab. Es ist ein True-Colour-Hardware-Scrolling Shoot'em up hat aber auch einige strategische Elemente, wie das Ausführen von Missionen und eine ganze Welt zu erforschen. Ich arbeite außerdem noch an einer neuen Interface für unser Disk- Magazin "Maggie" die auch um einiges besser aussehen soll als die jetzige (und vor allem weniger Bugs haben soll!) Außerdem arbeite ich an einer GUI für unsere nächsten Anwendungen damit wir kein GEM benutzen müssen. God-Paint 2 wird diese Interface benutzen. Um ehrlich zu sein, ich habe eine Menge Ideen für Falcon Projekte ( Spiele, Utilities, Anwendungen) aber nicht genug Zeit, sie alle zu schreiben.

OH : Dein neuestes Projekt, der Nintari GodBoy ist ein exzellenter Gameboy Emulator auf dem Falcon. Eine schwierige Aufgabe ?

Mr.Pink: Erstaunlicherweise nicht ! Ich hatte Glück und fand den Sourcecode für einen Gameboy-Emulator (für DOS) im Internet und konnte so genau sehen wie man so etwas programmiert. God-Boy ist keine Portierung von VGB, er wurde von mir komplett handgeschrieben in reinem 68030- Assembler. Der Großteil des Codes ist der Z80 Emulator der in etwa 2 Wochen geschrieben wurde und einen weiteren Monat debugt wurde. Der schwerste Teil ist der Video- Chip Emulator. Ich baute ein Video-cache System ein, das alles um einiges beschleunigt und mir die Benutzung des Blitters ermöglichte. Das Problem mit Game-Boy Grafiken ist, daß sie alle 8 bit sind ( 8 pixel breit ), der Blitter arbeitet aber nur mit Worten, durch den Video-Cache kann ich trotzdem den Blitter benutzen. Es machte viel Spaß, den God-Boy zu kreiern.

OH: Bis jetzt hast Du 3 God-Boy Spiele rausgebracht, Mario Land, Bubble Bobble und Bomb Jack. Sind weitere geplant ?

Mr.Pink: Ja, unser nächstes Spiel wird MegaMan sein, was auch schon zu 95% fertig ist, es muß nur noch beta-getestet werden. Wir haben dann noch Kirby's Adventures, DuckTales und Bubble Bobble 2, die auch fast fertig sind.

OH : Emulatoren sind sehr beliebt auf dem PC und dem Mac. Der PaCifiST z.B. ist ein 99.9%-kompatibler ST Emulator für die DOSe. Glaubst Du, darin liegt die Zukunft von Atari?

Mr.Pink: Nein, bestimmt nicht. Ich mag keine ST Emulatoren auf dem PC und ich mag die ganze Szene nicht. Wenn die Leute wirkliche Atari-Fans sind sollen sie die Sachen auf ihrem ST laufen lassen. Wer braucht einen PC ? Ich habe keinen und habe auch nicht vor einen zu kaufen. Wenn jemand einen Falcon-Emulator auf dem PC schreibt werde ich meine Produktionen so schreiben, daß sie auf dem Emulator nicht laufen. Ich schreibe meine Sachen nicht für PC-Besitzer, nur für Falcon-Leute! Wenn Du Falcon Software laufen lassen willst, solltest Du einen Falcon kaufen!

OH : Danke für das kleine Interview. Ein paar letzte Kommentare vielleicht

Mr.Pink: Danke für das Gespräch und viel Glück mit dem Magazin Ich wollte nur noch mal ein großes Danke schön an all jene sagen, die für unsere Spiele registriert haben oder uns geschrieben haben und uns so unterstützt haben. Diese Leute haben uns bei der Arbeit motiviert! 1996 war ein wenig deprimierend für den Falcon mit wenigen guten Erscheinungen, aber obwohl einige Leute behauptet haben, der Falcon sei tot, hat 1997 bewiesen, daß sie Unrecht hatten!!

# Cheats: von Jan Daldrup

**Tetris II strikes back:**

START,XDATE,TOPOS,SUPER, CLOSE,METAL,TOOTH,ZEBRA, POWER,MALTE,BAFFF

Im Teris II Mode: CESOR, AVANT, CZECH, LORAL, BODEN, ALTAR, Fundo

**Doable Bobble 2000**

DUBNOBASSWITHMZHEADMAN

eingeben (ohne Space und Shift), dann ertönt ein kurzes Sample und man hat unendlich Leben/ Credits.

# PD Konzentrat

Auf dieser CD-ROM sind folgende PD-Serien enthalten:

-4U Disks 1-88
-ATARI Magazin Disks 1-116
-Deltalab Disks 1-196
-Diverse Disks 1-142
-Falcon Disks 1-83
-GFA Club Disks 1-117
-Journal Disks 1-335
-Kontrast Disks 1-50
-PD Pool Disks 1-330
-TT Disks 1-9
-Vision Disks 1-484
-XEST Disks 1-382

**Positiv:**

-Keine Füller sondern tausende Programme
-Teilweise komplette Serien
-Gute Inhaltsverzeichnisse

**Hersteller:EU – SOFT**

Preis: 59,- DM

Bezugsquelle:

ABCM Software Store
Software Center 5
35037 Marburg